

**HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE* DAN KECERDASAN  
EMOSIONAL DENGAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK  
KELAS V SDN 1 MARGAMULYA**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan**

**Oleh:**

**Riska Ayunda Bella Efendi**

**NPM : 1711100126**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2021 M**

**HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE* DAN KECERDASAN  
EMOSIONAL DENGAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK  
KELAS V SDN 1 MARGAMULYA**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan**

**Oleh:**

**Riska Ayunda Bella Efendi**

**NPM : 1711100126**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**Pembimbing I : Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum**  
**Pembimbing II : Suhardiansyah, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2021 M**

## **ABSTRAK**

### **HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE* DAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 MARGAMULYA**

**Oleh**

**Riska Ayunda Bella Efendi**

Penelitian ini berjudul “Hubungan Antara Game Online Dan Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Margamulya”. Perkembangan game online secara tidak langsung memberikan efek negatif yang tinggi dibandingkan efek positifnya, game online menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar dan membuat emosi anak menjadi kurang baik yang berakibat pada menurunnya hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Ada 3 variabel dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah game online dan kecerdasan emosional dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah 50 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dinyatakan dalam skala likert dan menggunakan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara game online dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Margamulya dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,416 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,086 dengan nilai  $sig$  sebesar 0,01; ada pengaruh antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Margamulya dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,992 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,086 dengan nilai  $sig$  sebesar 0,04; ada pengaruh antara game online dan kecerdasan emosional dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Margamulya dengan  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $11,002 > 3,47$ ) dengan  $R^2$  sebesar 0,319.

## **ABSTRACT**

### **RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAMES AND EMOTIONAL INTELLIGENCE WITH IPS STUDENTS' LEARNING OUTCOMES FOR V-GRADE STUDENTS OF SDN 1 MARGAMULYA**

**Oleh**

**Riska Ayunda Bella Efendi**

*This research is entitled "The Relationship Between Online Games And Emotional Intelligence With Social Studies Learning Outcomes For Fifth Grade Students Of SDN 1 Margamulya". The development of online games indirectly has a high negative effect compared to positive effects, online games cause students to be lazy to learn and make children's emotions less good which results in decreased learning outcomes. This research is a correlation research with a quantitative approach. There are 3 variables in this study, the independent variable is online games and emotional intelligence and the dependent variable is learning outcomes. The population in this study were 50 students. This study uses a saturated sample where the entire population is sampled. The data collection technique uses a questionnaire which is stated on a Likert scale and uses documentation. The results of this study indicate that there is an influence between online games and social studies learning outcomes for fifth grade students at SDN 1 Margamulya with  $t_{count}$  of 3,416 and  $t_{table}$  of 2,086 with sig value of 0.01; there is an influence between emotional intelligence and social studies learning outcomes for fifth grade students of SDN 1 Margamulya with  $t_{count}$  of 2,992 and  $t_{table}$  of 2,086 with sig value of 0,04; there is an influence between online games and emotional intelligence with social studies learning outcomes for fifth grade students of SDN 1 Margamulya with  $F_{count}$  greater than  $F_{table}$  ( $11.002 > 3,47$ ) with  $R$  square of 0.319.*





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratminto Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887**

**Persetujuan**

**Judul Skripsi : HUBUNGAN ANTARA GAME ONLINE DAN  
KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN HASIL  
BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN 1 MARGAMULYA**

**Nama : Riska Ayunda Bella Efendi**  
**NPM : 1711100126**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**Menyetujui**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum**  
**NIP.196109201989032002**

  
**Suhardiansyah, M. Pd**  
**NIP.**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan PGMI**

  
**Syofnidah Ifrianti, M. Pd.**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

Proposal dengan judul: **HUBUNGAN ANTARA GAME ONLINE DAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 MARGAMULYA** disusun oleh: **RISKA AYUNDA BELLA EFENDI, NPM. 1711100126**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Telah di Ujikan Dalam Sidang Munaqosah Falkutas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Rabu 03 November 2021, pukul 10.00-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.**

**TIM MUNAQOSAH**

**Ketua : Dr. Subandi, M.M**

**Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd.**

**Pembahas Utama : Ida Fiteriani, M.Pd.**

**Pembahas I : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum.**

**Pembahas II : Suhardiansyah, M.Pd.**

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Mirva Diana, M. Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَاطِمِينَ الْغَيْظَ وَالْعَافِينَ عَنِ  
النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

**Artinya:** (yaitu) orang yang berinfak, baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang lain. Dan Allah mencintai orang yang berbuat kebaikan. (QS. Ali Imran : 134).



## **PERSEMBAHAN**

Karya tulis ilmiah yang masih sederhana dalam bentuk skripsi ini merupakan hasil kerja keras penulis karena itu penulis mengucapkan rasa syukur sebesar-besarnya kepada Allah SWT skripsi ini dibuat dan dipertanggung jawabkan dalam ujian sebagai salah satu tanda bukti dan kecintaan penulis kepada :

1. Teruntuk ayah dan ibuku tersayang skripsi ini ku persembahkan untuk ayah Supendi dan ibu Sudarmi yang selalu berjuang dan berdoa untuk dapat melihat anak mu ini menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat menurut takdir.
2. Teruntuk adikku tersayang Raka Evanda Sheva Efendi terimakasih atas doa dan dukungan mu saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Teruntuk Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung terimakasih atas segala ilmu yang telah di berikan selama saya ada di bangku perkuliahan.



## RIWAYAT HIDUP

Riska Ayunda Bella Efendi di lahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 07 September 1999, sebagai anak pertama dari 2 bersaudara, putri pertama dari pasangan Bapak Supendi dan Ibu Sudarmi. Penulis mempunyai mempunyai satu adik laki-laki yaitu Raka Evanda Sheva Efendi.

Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-Kanak (Tk) Fatahillah pada tahun 2004-2005, kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Margamulya pada Tahun 2006-2011, lalu melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jati Agung pada tahun 2012-2014, lalu melanjutkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jati Agung dengan mengambil jurusan IPA pada tahun 2015-2017.

Alhamdulillah berkat kehendak Allah SWT pada tahun 2017 penulis dapat melanjutkan pendidikan nya di UIN Raden Intan Lampung di Falkultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan jalur SPAN PTKIN.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunianya penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi. Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat banyak masukan, saran, motivasi, bimbingan serta pengalaman baru yang tidak dapat terulang sampai kapan pun, sesungguhnya pengalaman adalah guru terbaik dari pelajaran yang pernah penulis dapatkan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana , M. Pd selaku Dekan Falkultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Nurul Hidayah, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan mengarahkan dalam penulisan skripsi ini.
5. Suhardiansyah, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Rival Adistyan Mandresa terimakasih telah mendengarkan segala keluhan dan selalu menjadi sabar menemani masa bimbingan.
7. Amelia Anggraini, Nur Rohmah, Titin Fitri, Rona Arika Hasnah, Wulandari, Elistiana yang telah memberikan motivasi dan semangat yang tiada henti.
8. Bapak/ Ibu dosen serta staf Jurusan PGMI yang telah ikut berperan penting dalam terselesaikannya skripsi ini.

9. Kepada Keluarga Besar SDN 1 Margamulya yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan telah menganggap penulis sebagai keluarga.
10. Keluarga Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2017 yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.



## DAFTAR ISI

<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>15</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. Game online.....	13
1. Pengertian Game online .....	13
2. Tipe- Tipe Game online .....	16
3. Jenis-Jenis Game online .....	18
4. Indikator Game Online.....	19
5. Dampak Game Online.....	20
B. Kecerdasan Emosional.....	22
1. Pengertian Kecerdasan Emosional .....	22
2. Indikator Kecerdasan Emosional.....	24
3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional .....	26
4. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional.....	28
C. Hasil Belajar .....	29
1. Pengertian Hasil Belajar .....	29
2. Macam-Macam Hasil Belajar.....	32
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	33
4. Alat Untuk Mengukur Hasil Belajar.....	35
D. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	35



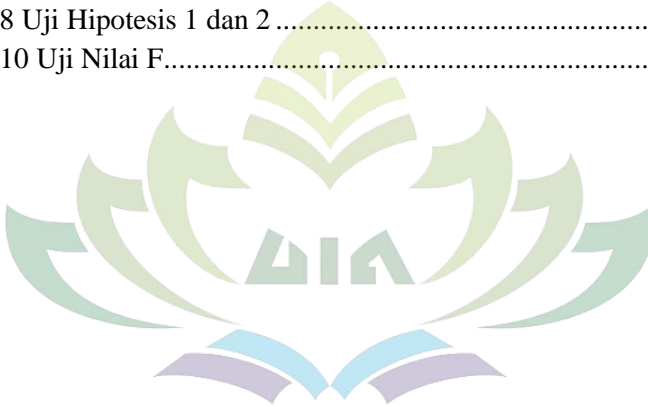
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	35
2. Ruang Lingkup IPS .....	37
3. Karakteristik Mata Pelajaran IPS .....	37
4. Tujuan Mata Pelajaran IPS .....	39
E. Penelitian yang Relevan .....	39
F. Kerangka Berfikir .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Jenis penelitian .....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	43
1. Lokasi Penelitian .....	43
2. Waktu Penelitian .....	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
1. Populasi Penelitian .....	44
2. Sampel Penelitian .....	44
D. Variabel Penelitian .....	45
E. Teknik Pengumpulan Data .....	45
F. Instrumen Penelitian .....	47
G. Uji Coba Instrumen .....	49
1. Uji Validitas Instrumen .....	49
2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	50
H. Teknik Analisis Data .....	51
1. Analisis Kuantitatif Deskriptif .....	51
2. Uji Prasyarat Analisis .....	51
3. Uji Hipotesis .....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
A. Hasil Uji Analisis Data .....	57
1. Uji Validitas .....	57
2. Uji Reliabilitas .....	58
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	59
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	61
1. Uji Normalitas .....	61
2. Uji Linearitas .....	61
3. Uji Multikolinearitas .....	62
D. Pengujian Hipotesis .....	62
E. Pembahasan .....	64
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan .....	66

B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Nilai Ulangan Akhir Semester 1 Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Kelas Va Tahun Ajaran 2020/2021.....	8
Tabel 4. 1 Validitas Angket Game Online.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Reliabilitas Statistik.....	59
Tabel 4. 3 Reliabilitas Statistik.....	59
Tabel 4. 4 Deskripsi Variabel Penelitian .....	60
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Normalitas .....	61
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Linearitas.....	62
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Multikolinearitas .....	62
Tabel 4. 8 Uji Hipotesis 1 dan 2 .....	63
Tabel 4. 10 Uji Nilai F.....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Pra Penelitian .....	74
Lampiran 2 Observasi Pra Penelitian .....	75
Lampiran 3 Surat Izin Melaksanakan Pra Penelitian .....	76
Lampiran 4 Angket Game Online.....	77
Lampiran 5 Angket Kecerdasan Emosional .....	79
Lampiran 6 Daftar Nilai IPS.....	81
Lampiran 7 Surat Penelitian .....	83
Lampiran 8 Uji Validitas Game Online .....	84
Lampiran 9 Uji Validitas Kecerdasan Emosional .....	90
Lampiran 10 Uji Realibilitas Game Online .....	98
Lampiran 11 Uji Realibilitas Kecerdasan Emosional .....	98
Lampiran 12 Uji Normalitas.....	99
Lampiran 13 Uji Linieritas .....	100
Lampiran 14 Uji Multikolinieritas .....	101
Lampiran 15 Uji Hipotesis .....	102
Lampiran 16 Uji Nilai F .....	102
Lampiran 17 Mean, Modus, Standar Deviasi, Manimum, Maksimum .	103
Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian.....	104
Lampiran 19 Surat Keterangan Lulus Plagiasi .....	105
Lampiran 20 Hasil Plagiasi .....	106
Lampiran 21 Daftar Nilai Ulangan Harian .....	108



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Saat Penelitian .....	110
Gambar 2 Foto Bersama Wali kelas .....	113
Gambar 3 Foto Bersama Kepala Sekolah SDN 1 Margamulya .....	115



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai cara untuk membantu manusia secara lahir dan batin menjadi lebih baik.<sup>1</sup> Ki Hajar Dewantara memaparkan pendidikan adalah pedoman tumbuh kembang anak, artinya pendidikan membimbing semua kekuatan alam yang ada pada anak-anak tersebut, sehingga sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai kebahagiaan dan keselamatan yang setinggi-tingginya.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Edgar Dalle, pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang dilakukan di sekolah dan luar sekolah kehidupan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan dalam berbagai lingkungan kehidupan secara teratur untuk masa depan.<sup>3</sup> Berdasarkan teori pendidikan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan adalah proses berpikir melalui belajar untuk membentuk potensi dalam diri peserta didik yang mencapai kecerdasan spiritual, kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual, melalui bantuan orang tua di rumah dan pendidik di sekolah. Pendidikan Nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan Nasional, yaitu:<sup>4</sup>

“Tujuan pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

---

<sup>1</sup> Sujana, “Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”, *Jurnal Pendidikan Dasar: Adi Widya*, Vol. 4, No. 1, (2019), h. 29.

<sup>2</sup> Eka Yanuarti, “Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13”, *Jurnal Penelitian*, Vol. 11, No. 2, (Agustus 2017), h. 246-247.

<sup>3</sup> Aas Siti Sholichah, “Teori-teori Pendidikan dalam Al-Qur’an”, *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 1, (April 2018), h. 25.

<sup>4</sup> I Wayan Cong Sujana, “Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”, *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, (April 2019), h. 31.

Pendidikan berperan untuk mengubah manusia menjadi manusia yang lebih baik, mengabdikan kepada Allah SWT, dapat menentukan yang baik dan buruk, memiliki potensi dalam dirinya untuk terus berpikir secara kreatif dan inovatif. Hal tersebut sesuai dengan Firman Allah Surah ar-Ra'd ayat 11, yaitu:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan, yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (QS. Ar-Ra'd: 11)<sup>5</sup>

Peran pendidikan memberikan pengaruh di era modern, yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Internet merupakan produk yang telah dimanfaatkan masyarakat saat ini. Masyarakat lebih mudah dalam menjalin komunikasi, meningkatkan ekonomi, serta memberi kemudahan dalam pendidikan. Disisi lain, internet memiliki kekhawatiran terhadap anak bangsa Indonesia salah satunya produk berupa *game online*.<sup>6</sup>

Bentuk *game online* saat ini, berupa aplikasi yang mengunduh melalui komputer, laptop dan android. Beberapa *game online* yang memiliki peringkat tertinggi dimainkan anak-anak, remaja dan orang dewasa tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin yaitu *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Player*

---

<sup>5</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Mushaf al-Qur'an Terjemah*, (Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu), h. 345.

<sup>6</sup> Nurbaiti, “Kecanduan Bermain *Game Online* dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi di SD Azhari Cilandak Jakarta)”, *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, Vol. 3, No. 1, (2020), h. 56.

*Unknown's Battle Ground (PUBG)* dan *Free Fire*.<sup>7</sup> Beberapa *game online* tersebut, saat ini digemari dan memberi candu bagi anak-anak yang masih sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

*Game online* adalah aktivitas yang berkembang sangat pesat dengan sistem yang bergantung pada internet.<sup>8</sup>

Permainan tradisional belakangan ini sudah mulai terlupakan oleh anak-anak, yang lebih memilih bermain *game online*.<sup>9</sup> Saat ini, peminat *game online* sudah meluas di masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang tua dan tidak memandang status.

Perkembangan *game online* secara tidak langsung memiliki efek negatif yang tinggi dibandingkan efek positif. Kecanduan *game online* menyebabkan generasi bangsa Indonesia lupa akan belajar, karena otaknya telah terkunci dengan rasa penasaran *game online* yang sedang dimainkan. Selalu penasaran ketika mengalami kekalahan, sehingga rasa penasaran terus mencoba semakin meningkat permainan. Begitupun saat menang dalam bermain *game online*, semakin memiliki ambisi untuk terus bermain. Perbuatan bermain *game online* yang berlebihan, memberikan efek kecanduan dan kurang bermanfaat. Firman Allah surah al-Mu'minun ayat 3 menjelaskan perintah menjauhi perbuatan yang tidak berguna, yaitu:<sup>10</sup>

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ<sup>٧</sup>

Artinya: “dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna.” (QS. al-Mu'minun: 3)

Hasil pengamatan peserta didik SD Negeri 1 Margamulya pada kelas Va dan Vb bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS kurang kondusif pada peserta didik laki-laki, terdapat

---

<sup>7</sup> Eryzal Novrialdy, “Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2, (2019), h. 149.

<sup>8</sup> Rizki Yonandi, Mochamad Nursalim, “Kecanduan *Game Online* (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya)”, *Jurnal Bk Unesa*, Vol. 11, No. 5, (2020), h. 765.

<sup>9</sup> Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrasitasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3, No. 1, (Januari-Juni 2017), h. 98.

<sup>10</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Mushaf al-Qur'an*, h. 547.



peserta didik yang males-malesan dengan meletakkan kepala di atas meja untuk tidur dan asik ngobrol dengan teman sebaya masalah *game online*, tidak mencatat secara tuntas yang diberikan guru, ada yang tidak mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), dan peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan hanya beberapa saja.<sup>11</sup> Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara wali kelas Va SDN 1 Margamulya memaparkan peserta didik sekolah dasar sekarang sudah banyak yang kecanduan android untuk bermain *game online*, bahkan ada beberapa peserta didik yang membawa android di sekolah, ketika mengikuti pembelajaran beberapa peserta didik yang tidak memiliki semangat belajar dan mengantuk saat guru menerangkan.<sup>12</sup> Selaras dengan pemaparan guru wali kelas Vb SDN 1 Margamulya bahwa beberapa peserta didik saat istirahat di kantin ada yang digunakan untuk bermain *game online*, saat jam pembelajaran berlangsung peserta didik laki-laki beberapa tidak memperhatikan pelajaran tetapi ngobrol masalah permainan *game*, ada yang suka bolos dan telat saat masuk sekolah.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas Va berpendapat kecerdasan emosional rata-rata peserta didik masih rendah. Pendapat tersebut berdasarkan keluhan pendidik terhadap peserta didik yaitu belum mampu mengatasi permasalahan dan menyelesaikan masalah seperti malas sekolah akibat dibully teman-temannya; belum mampu mengola emosi saat di sekolah ataupun kelas seperti berkelahi; belum mampu memotivasi diri sendiri mengenai belajar seperti malas belajar, tidak mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), telat masuk sekolah, bolos sekolah; beberapa peserta didik tidak menghargai guru saat pembelajaran berlangsung seperti asik ngobrol sendiri, tidur di kelas.<sup>14</sup>

Menurut Salovey kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri maupun orang lain, kemampuan motivasi diri sendiri, dan dapat mengelola emosi diri dengan baik dalam membina

---

<sup>11</sup> Riska Ayunda Bella Efendi, Observasi Pra Penelitian SD Negeri 1 Margamulya, Lampung Selatan, 7 Desember 2020.

<sup>12</sup> Rika Sari Dewi, Wawancara dengftsegan Penulis, Wali kelas Va SD Negeri 1 Margamulya, Lampung Selatan, 8 Desember 2020.

<sup>13</sup> Shella Ade Pratiwi, Wawancara dengan Penulis, Wali kelas Vb SD Negeri 1 Margamulya, Lampung Selatan, 8 Desember 2020.

<sup>14</sup> Rika Sari Dewi, Wawancara dengan Penulis, Wali Kelas Va SD Negeri 1 Margamulya, Lampung Selatan, 8 Desember 2020.

hubungan dengan individu lain.<sup>15</sup> Menurut Goleman mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memotivasi diri, dan mengatur emosi sendiri dengan sebaik-baiknya dan dalam berhubungan sosial.<sup>16</sup> Berdasarkan pemaparan pengertian kecerdasan emosional menurut para ahli maka indikator kecerdasan emosional yaitu kemampuan mengenali emosi diri, kemampuan mengelola emosi, kemampuan memotivasi diri, kemampuan mengenali emosi orang lain, dan kemampuan membina hubungan.

Menurut Imanuel Sairo Awang, Metah Merpirah dan Yohanes Berkhmas Mulyadi memaparkan perilaku peserta didik sekolah dasar yang kurang kemampuan kecerdasan emosional rendah. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengenali emosi diri rendah terlihat cemas dan gugup saat mengerjakan soal, santai saat dinasehati oleh guru dan sering marah dan jengkel dengan temannya. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengelola emosi diri rendah menunjukkan sikap membolos sekolah, merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan guru. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan memotivasi diri menunjukkan peserta didik tidak mempunyai target belajar serta tidak mempunyai kemauan untuk mendorong pencapaian hasil belajar yang maksimal. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengenali emosi orang lain menunjukkan sikap acuh dengan teman sekolahnya, tidak bahagia ketika teman sedang bahagia begitupun sebaliknya. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan membina hubungan menunjukkan sikap pendiam, kurang bisa bergaul dengan temannya, kurang bekerja sama dengan baik terhadap temannya.<sup>17</sup>

Peserta didik kelas Va dan Vb SDN 1 Margamulya kurang mengelola kemampuan kecerdasan emosional dengan menunjukkan perilaku ketika sedang dinasehati memberikan respon mengabaikan,

---

<sup>15</sup> Reza Anantyo P dan Endang Sri Indrawati, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensi Agresi pada Siswa Kelas XI SMK X Semarang", *Jurnal Empati*, Vol. 6, No. 1, (Januari 2017), h.360.

<sup>16</sup> Nurafni, Devi Murniati dan Maya Khairani, "Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) dengan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Kota Banda Aceh", *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 3, No. 1, (Maret 2017), h. 35.

<sup>17</sup> Imanuel Sairo Awang, Metah Merpirah dan Yohanes Berkhmas Mulyadi, "Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jppd*, Vol. 6, No. 1, (Juli 2019), h. 44-46.

beberapa peserta didik laki-laki suka bolos sekolah setelah jam istirahat, menunjukkan sikap bosan saat pembelajaran sedang berlangsung, tidak fokus belajar, beberapa peserta didik tidak memiliki dorongan usaha belajar yang giat untuk mendapatkan hasil belajar yang baik seperti malas mengerjakan tugas guru, tidak mencatat pembelajaran.<sup>18</sup>

Berdasarkan pemaparan kurangnya peserta didik dalam mengelola kemampuan kecerdasan emosional di atas, maka kecerdasan emosional yang kurang dimiliki peserta didik kelas Va dan Vb SDN 1 Margamulya dalam kategori kurang memiliki kemampuan mengenali emosi diri yaitu kemampuan mengenali emosi diri, kemampuan mengelola emosi diri dan kemampuan memotivasi diri. Pada kemampuan mengenali emosi diri dengan menunjukkan perilaku mengabaikan nasihat guru, peserta didik kurang memiliki kemampuan mengelola emosi diri dengan menunjukkan perilaku membolos dan bosan belajar, peserta didik kurang memotivasi diri dengan menunjukkan tidak memiliki target belajar. Adi Pratama, Rinda Fithriyana dan Alini bahwa rendahnya kecerdasan emosional dipengaruhi dengan bermain *game online*.<sup>19</sup> Menurut Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online*. Rendahnya kecerdasan emosi memberikan penyebab seperti penyalahgunaan obat bius, kriminalitas, kekerasan, depresi, hamil di luar nikah, dan putus sekolah. Karena tidak mampu mengendalikan emosi di lingkungan sekitarnya.<sup>20</sup> Berdasarkan teori pentingnya kecerdasan emosional bagi anak-anak maka penulis menyimpulkan, bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional peserta didik akan menunjukkan akhlak terpuji dalam berinteraksi di lingkungan sekitar.

Menurut Sukmadinata, hasil belajar adalah realisasi dari kecakapan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dilihat dari perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun

---

<sup>18</sup> Fitri, Wawancara dengan Penulis, Guru IPS SDN 1 Margamulya, Lampung Selatan, 8 Desember 2020.

<sup>19</sup> Adi Pratama, Rinda Fithriyana dan Alini, "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional pada Mahasiswa Progam Studi S1 Penjas Kesrek", *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, Vol. 4, No. 2, (Oktober 2020), h. 268.

<sup>20</sup> Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Komunitas *Game Ingres* di Bandung", *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 4, (Oktober 2018), h. 4.

keterampilan motorik.<sup>21</sup> Sedangkan menurut Arikunto, hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf ataupun kata-kata.<sup>22</sup> Berdasarkan teori hasil belajar tersebut, maka penulis menyimpulkan hasil belajar adalah penguasaan mata pelajaran yang telah diberikan pendidik, dengan menunjukkan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran berlangsung dan dinilai berupa angka, huruf serta pujian.

Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni memaparkan terdapat hubungan *game online* dengan prestasi belajar. Peserta didik yang kecanduan bermain *game online* memiliki hasil belajar yang rendah, karena tidak memiliki motivasi belajar. Selaras dengan penelitian Maulidar, Hambali dan Fitrian Nur Aklima bahwa peserta didik yang memiliki waktu bermain *game online* lebih lama memberikan kecanduan kepada peserta didik. Maka peserta didik melupakan tugas belajar, saat proses pembelajaran di sekolah peserta didik asik mengobrol dengan teman sebaya mengenai *game online* yang dimainkan, sehingga mempengaruhi hasil belajar di bawah KKM dan menurunya prestasi belajar peserta didik.<sup>23</sup>

Hasil belajar SDN 1 Margamulya nilai ulangan akhir semester 1 tahun ajaran 2020 mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas Va dan Vb ditemukan peserta didik yang belum tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran IP adalah 70.<sup>24</sup> Berikut tabel jumlah peserta didik SDN 1 Margamulya kelas Va dan Vb yang sudah tuntas dan belum tuntas, yaitu:

---

<sup>21</sup> Maya Alfloni, Sulaiman dan Intan Safiah, “Hubungan Adiksi Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3, h. 2.

<sup>22</sup> Suryadi dan Mori Dianto, “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa”, *Juang: Jurnal Wahana Konseling*, Vol. 1, No. 2, (September 2018), h. 67.

<sup>23</sup> Maulidar, Hambali dan Fitrian Nur Aklima, “Hubungan Intesitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh”, *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No. 2, (Agustus 2019), h. 309.

<sup>24</sup> Fitri, Wawancara dengan Penulis, Guru IPS SDN 1 Margamulya, Lampung Selatan, 8 Desember 2020.

**Tabel 1. 1 Hasil Semester 1 Mata Pelajaran IPS**

<b>Kelas</b>	<b>Siswa Tuntas (%)</b>	<b>Siswa Belum Tuntas (%)</b>	<b>Jumlah (%)</b>
Va	7 orang (21, 74%)	18 orang (78, 26%)	25 orang (100%)
Vb	10 orang (30, 44%)	15 orang (69, 56%)	25 orang (100%)
Jumlah Total	26, 08%	73, 92%	100%

*Sumber: Dokumentasi hasil belajar mata pelajaran IPS nilai ujian akhir semester 1 kelas Va SDN 1 Margamulya.*

Berdasarkan tabel nilai ketuntasan hasil belajar ulangan semester 1 tahun ajaran 2020/2021 SDN 1 Margamulya dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran IPS yaitu 70, dengan kelas Va berjumlah 25 peserta didik dan siswa yang tuntas sebanyak 7 orang (21, 74%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 18 orang (78, 26%). Kelas Vb berjumlah 25 peserta didik dan siswa yang tuntas sebanyak 10 orang (30, 44%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 15 orang (69, 56%). Hasil presentase keseluruhan jumlah total lebih banyak peserta didik yang nilai ulangan semester 1 mata pelajaran IPS dibawah nilai 70. Kelas Va dan Vb peserta didik yang memiliki nilai tuntas di atas nilai 70 lebih banyak kelas Vb dibandingkan kelas Va, dengan perbedaan 8, 7%. Dimana nilai ketuntasan kelas Va 21, 74% dan nilai belum tuntas 78, 26%. Sedangkan nilai ketuntasan kelas Vb 30, 44% dan nilai belum tuntas 69, 56%. Jadi, rata-rata nilai ulangan akhir semester 1 kelas Va dan Vb mata pelajaran IPS dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, pemaparan yang dibahas maka identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. *Game online* berupa *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Player Unknown's Battle Ground*

(PUBG) dan *Free Fire* merupakan *game online* yang banyak digemari dari anak-anak sampai dewasa saat ini.

2. Kecanduan *game online* lebih banyak dialami anak-anak, yang dapat menimbulkan resiko permasalahan pada perilakunya.
3. Peserta didik kelas V SDN 1 Margamulya ditemukan ada yang kecanduan *game online* serta ada yang membawa android di sekolah.
4. Proses belajar di kelas pada mata pelajaran IPS SDN 1 Margamulya, peserta didik laki-laki banyak yang tidak memperhatikan guru sehingga pembelajaran tidak kondusif, males-malesan dan asik ngobrol sendiri.
5. Kecerdasan emosional peserta didik SDN 1 Margamulya rata-rata masih rendah belum mampu mengatasi permasalahan dan menyelesaikannya, belum mampu mengola emosi, belum mampu memotivasi diri sendiri, beberapa peserta didik tidak menghargai guru saat pembelajaran berlangsung.
6. Hasil belajar IPS nilai ulangan semester 1 SDN 1 Margamulya kelas Va dan Vb dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70, menunjukkan nilai yang belum tuntas lebih besar dibandingkan nilai yang tuntas.

### **C. Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah penelitian ini, agar pembahasan tidak meluas kemana-mana dan fokus sesuai dengan indentifikasi masalah. Berikut batasan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Jenis *game online* berupa peperangan yang akan diteliti kepada peserata didik yang sering bermain *game online*.
2. Indikator kecerdasan emosional pada peserta didik berdasarkan aspek-aspek kecerdasan emosional yaitu mengenal diri sendiri, mengola emosi, memotivasi diri, mengenal emosi orang lain dan membina hubungan.
3. Hasil belajar IPS yang akan dibahas berupa nilai mid tengah semester 1 kelas Va dan Vb SDN 1 Margamulya.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah maka dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu:

1. Apakah terdapat hubungan *game online* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN1 Margamulya?
2. Apakah terdapat hubungan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN1 Margamulya?
3. Apakah terdapat hubungan antara *game online* dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN1 Margamulya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui hubungan *game online* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN1 Margamulya
2. Untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN1 Margamulya
3. Untuk mengetahui hubungan antara *game online* dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN1 Margamulya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini, ditunukan untuk pendidik, peserta didik, lembaga pendidikan dan bagi peneliti. Berikut pemaparannya:

##### **1. Secara Teoritis**

Diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti. Khususnya tentang hubungan antara *game online* dan kecerdasan emosional dengan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 1 Margamulya .

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Pendidik**

Manfaat hasil penelitian ini, bagi pendidik diharapkan dapat memberikan gambaran dampak *game online* terhadap peserta didik, memberikan wawasan mengenai peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional rendah dan dapat

memperbaiki proses pembelajaran di kelas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat dari hasil penelitian ini untuk peserta didik yaitu dapat memberikan wawasan mengenai dampak kecanduan bermain *game online*, menyadari peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan emosional dalam dirinya dan memotivasi peserta didik untuk giat belajar agar mencapai hasil belajar yang baik.

c. Bagi Sekolah

Manfaat dari penelitian ini untuk sekolah yaitu dapat memberikan wawasan hubungan *game online* dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar, sehingga pihak sekolah dapat memperbaiki sesuatu yang perlu diperbaiki dalam mendukung meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti, dapat memiliki wawasan mengenai dampak bermain *game online* bagi peserta didik serta memahami aspek-aspek kecerdasan emosional peserta didik dan dapat memberikan gambaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik SDN 1 Margamulya Tahun Ajaran 2021/2022 adalah kelas Va dan Vb dengan jumlah keseluruhan 50 peserta didik. Jumlah kelas Va yaitu 25 peserta didik, dengan jumlah peserta didik laki-laki yaitu 15, sedangkan peserta didik yang perempuan berjumlah 10. Adapun jumlah kelas Vb yaitu 25 peserta didik, dengan peserta didik laki-laki berjumlah 14 orang dan peserta didik perempuan berjumlah 11.

### 2. Objek

Objek dalam penelitian ini yaitu hubungan *game online* dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar. *Game online* yang

diamati berupa *game* pertarungan yaitu *Legend* (ML), *Arena of Valor* (AoV), *Clash of Clans* (CoC), *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan *Free Fire*.

### **3. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini, di SDN 1 Margamulya, yang beralamat di desa Margamulya, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

### **4. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini, akan dilaksanakan pada semester ganjil bulan Juli sampai bulan September tahun ajaran 2021/2022.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Game online*

##### 1. Pengertian *Game online*

*Game online* merupakan suatu *game* yang dimainkan secara *online* melalui internet. *Game online* melalui internet menawarkan fasilitas lebih sebab pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh dunia melalui media chat. *Game online* tentunya memiliki daya tarik di mata para pecinta *game*, sebab pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat *game* tersebut semakin realistis. Selayaknya mereka bisa hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan kegiatan sehari-hari, mencari pekerjaan, mencari partner, di dunia maya atau virtual. Saat ini, bagi pelajar yang belum memiliki fasilitas *game online* di rumah, terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *game online*. Keadaan tersebut membuat peserta didik lebih cenderung bermain *game* dimanapun dan kapanpun tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan peserta didik ketagihan, dituduh membuatnya wajib, tidak menyadari aktivitas orang lain, dan mengalami gejala-gejala yang aneh, seperti merasa tidak tenang jika keinginan untuk bermain tidak berhasil dilakukan.<sup>25</sup>

*Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* juga mempunyai arti sebuah kontes, baik fisik ataupun mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Direktur Indonesia *Game*, eddy Liem sebuah pencinta *games* di Indonesia, mengatakan

---

<sup>25</sup> Sri Wahyuni Adiningtiyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”, *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 4, No. 1, (Mei 2017), h. 29.

*game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan internet.<sup>26</sup>

*Game* adalah suatu bentuk permainan. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* biasa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet.<sup>27</sup>

*Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu *game* membawa arti sebuah konteks, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Game* yang merupakan sebuah *pencinta games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet.

*Game online* merupakan permainan yang diciptakan untuk berinteraksi antar pemain melalui jaringan internet. Adams & Rollings mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai media. *Game* merupakan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui system dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

*Game online*, istilah yang sering digunakan untuk mewakili *game* digital yang sedang berkembang pesat di zaman modern. *Game online* ini sering ditemukan setiap hari. Meskipun sebagian orang beranggapan bawasannya *game online* ditandai oleh komputer, namun *game* tersebut tidak hanya bekerja dikomputer.

---

<sup>26</sup> Ria Susanti Johan, “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok”, *Jurnal Pendidik Dan Kependidikan*, Vol. 5, No. 5, (April 2019), h. 14.

<sup>27</sup> Titi Andriyani, “ Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* , Vol. 2, No. 2, (Juli 2018), h. 169.

*Game* bisa menyenangkan, ditangani, serta *game* juga tersedia diponsel. *Game online* berguna untuk menyegarkan atau menghilangkan kejenuhan pemain, mulai dari aktivitas sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) atau sekedar mengisi waktu luang. *Game online* atau sering disebut juga *Online Games* artinya *game* yang dimainkan dalam jaringan.<sup>28</sup>

Permainan tradisional belakangan ini sudah mulai terlupakan oleh anak-anak, yang lebih memilih bermain *game online*.<sup>29</sup> Saat ini, peminat *game online* sudah meluas di masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang tua dan tidak memandang status.

Perkembangan *game online* secara tidak langsung memiliki efek negatif yang tinggi dibandingkan efek positif. Kecanduan *game online* menyebabkan generasi bangsa Indonesia lupa akan belajar, karena otaknya telah terkunci dengan rasa penasaran *game online* yang sedang dimainkan. Selalu penasaran ketika mengalami kekalahan, sehingga rasa penasaran terus mencoba semakin meningkat permainan. Begitupun saat menang dalam bermain *game online*, semakin memiliki ambisi untuk terus bermain. Perbuatan bermain *game online* yang berlebihan, memberikan efek kecanduan dan kurang bermanfaat.

*Game* atau permainan merupakan hal-hal yang bisa dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada juga yang kalah, biasanya dalam konteks yang kurang serius atau untuk tujuan penyegaran. *Game online* termasuk permainan elektronik dan visual. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik yang biasanya menimbulkan radiasi pada mata sehingga menyebabkan mata menjadi lelah dan biasanya disertai sakit kepala. *Game online* merupakan *game* yang menyediakan server khusus untuk dimainkan. Namun, *game online* berbeda dengan *game* lainnya, *game online* tidak ada akhirnya dan *game online* juga dapat

---

<sup>28</sup> Nurlaela, “Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak Di Desa Mailili Kecamatan Mailili Kabupaten Luwu Timur”, *Jurnal Tomalebbi*, Vol. 4, No. 1, (Maret 2017), h. 97.

<sup>29</sup> Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrasitasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3, No. 1, (Januari-Juni 2017), h. 98.



memperoleh uang tambahan, dengan cara menukar mata uang di *game online* atau menjual karakter pada *game online* dengan orang lain. Jika sudah "dewa", nilainya bisa sampai jutaan rupiah.<sup>30</sup>

*Game online* merupakan *game* yang dimainkan menggunakan jaringan internet yang di mainkan banyak orang di mana orang yang bermain *game* tersebut dapat terhubung satu dengan yang lainnya di mana pemain *game online* dapat melakukan komunikasi demi mencapai sebuah tujuan antara lain mencapai nilai yang tinggi pada *game* , mendapatkan hadiah yang sudah ditentukan *game* tersebut.<sup>31</sup>

*Game online* adalah aktivitas yang berkembang sangat pesat dengan sistem yang bergantung pada internet.<sup>32</sup> Jadi peneliti menarik kesimpulan dari pendapat di atas bahwa *game online* merupakan *game* yang dimainkan menggunakan jaringan internet dan dapat dimainkan banyak orang secara bersamaan, *game online* juga dapat membuat si pemain menjadi ketagihan karena di dalam *game online* terdapat daya tarik untuk selalu dimainkan secara terus menerus dengan pemainnya, *game online* juga dapat menghilangkan stress.

## 2. Tipe- Tipe Game online

*Game online*, istilah yang sering digunakan untuk mewakili *game* digital yang sedang berkembang pesat di zaman modern. *Game online* ini sering ditemukan setiap hari. Meskipun sebagian orang beranggapan bahwa *game online* ditandai dengan komputer, namun *game* tersebut tidak hanya bekerja di komputer.

*Game* bisa menyenangkan, ditangani, serta *game* juga tersedia diponsel. *Game online* berguna untuk menyegarkan atau menghilangkan kejenuhan pemain, mulai dari aktivitas sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) atau sekedar mengisi waktuluang.

---

<sup>30</sup> Amiruddin, " Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Siswa Di Mts Ule Tutue Aceh Utara", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 7, No. 2, (Desember 2019), h. 116.

<sup>31</sup> M. Zainal Mustamiin, " Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan *Game Online* Mobile Legend Pada siswa", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 7, No. 1, (2019), h. 4.

<sup>32</sup> Rizki Yonandi, Mochamad Nursalim, " Kecanduan *Game Online* (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya", *Jurnal Bk Unesa*, Vol. 11, No. 5, (2020), h. 765.

Tipe-tipe *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

- a. *First Person Shooter (FPS)*. *Game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *game* nya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).
- b. *Real – Time Strategy*. Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya satu karakter saja tetapi banyak karakter.
- c. *Croos- Platfrom Online*. *Game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun hardware/ console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.
- d. *Browser Game* . Merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *firefox*, *opera*, *IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.
- e. *Adventure game* . *Game* petualang adalah *game* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti *Mario boss* dan *Sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.
- f. *Music Dance Game* merupakan jenis permainan baru di dunia *game*. *Game* ini menyajikan fitur yang mengedepankan music dan tarian. *Game* ini bahkan cukup populer dimainkan di keramaian seperti Mall. *Music dance games* sangat banyak salah satunya *ayodance*, *showtime*, *streetidol*, dan lain-lain.
- g. *Massvie Multiplayer Online Games*. Dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Adapun dalam penelitian ini peneliti mengambil 3 tipe *game online* Pertama *First Person Shooter (FPS)*. *Game* ini mengambil

pandangan orang pertama pada *gamernya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* dan *Free Fire* termasuk dalam tipe *game First Person Shooter (FPS)*. Kedua *Real- Time Strategy* Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan tidak hanya satu karakter saja tetapi banyak karakter *Mobile Legend (ML)* dan *Arena of Valor (AoV)* termasuk dalam tipe *game Real- Time Strategy*. Ketiga *Massvie Multiplayer Online Games* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata *Clash of Clans (CoC)* termasuk kedalam tipe *Massvie Multiplayer Online Games*.

### 3. Jenis-Jenis Game online

*Game online* dikelompokkan menjadi dua jenis, yang pertama yaitu *web based game* dan yang kedua *text based game*. *Web based games* merupakan aplikasi yang diletakkan pada server dan setiap pemain hanya menggunakan akses internet dan browser untuk dapat mengakses *games* tersebut. Untuk memainkannya tidak perlu menginstall atau patch untuk memainkan *game* nya. Kemudian berkembang, dengan adanya beberapa fitur yang harus di download untuk memainkan sebagian *game*, contohnya seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang sangat diperlukan untuk merubah tampilan grafis *game* tersebut. *Game* seperti itu tidak lagi membutuhkan spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan memerlukan bandwidth yang besar. Sebagian besar web based *game* bisa dimainkan secara gratis. Bila memerlukan fitur – fitur tambahan dan untuk mempercepat perkembangan account nya baru perlu melakukan pembayaran.

*Text based game* sebenarnya sudah lebih dahulu ada dari web based *games*, yaitu pada saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan belum bisa atau susah untuk memainkan *game -game* dengan grafis canggih, biasanya pemain hanya berinteraksi dengan teks sedikit dan tanpa gambar. *Text based games* kemudian hampir tidak diminati lagi oleh para pemain *game*, tetapi sekarang ini,

mulai marak text based *games* yang beredar dan yang lebih kita kenal sebagai *web based game* . pastinya dengan format yang lebih modern, grafisnya juga lebih banyak dan lebih cantik, serta menggunakan jaringan dan koneksi internet dari developer *game* yang makin kreatif.<sup>33</sup>

Pada penelitian ini jenis *game* yang di ambil adalah *Web Based* dimana setiap pemain hanya menggunakan akses internet dan browser untuk dapat mengakses *games* tersebut. Jenis *game Web Based* ada yang dapat dimainkan secara gratis dan dapat dimainkan secara *online* tipe *game* yang akan peneliti ambil termasuk jenis *game* yang dimainkan secara *online* atau harus tersambung ke jaringan.

#### 4. Indikator Game Online

##### a. *Compulsion*

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

##### b. *Withdrawal (penarikan diri)*

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjatuhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bias menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali game online.

##### c. *Tolerance (toleransi)*

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dlam hal ini adalah bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

---

<sup>33</sup> Ria Susanti Johan, “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok”, h. 23.

d. *Interpersonal and health-related problems*

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan<sup>34</sup>

## 5. Dampak Game Online

*Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakaiannya.

a. Dampak positif *game online*

Setiap permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Secara umum, *game* ini dilengkapi dengan senjata, karakter, dan peta *game* yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien membutuhkan strategi. Bermain *game online* akan melatih pemain untuk memenangkan *game* dengan cepat, efisien dan mendapatkan lebih banyak poin, sehingga meningkatkan konsentrasi mereka. Konsentrasi *gamer online* akan meningkat sebab harus menyelesaikan sejumlah tugas, mencari celah yang bisa dilintasi dan memantau progres permainan. Semakin keras permainannya, semakin tinggi tingkat konsentrasi yang dibutuhkan. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Mereka yang memainkan *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan. Tingkatkan keterampilan membaca. Tidak ada alasan mengapa *game online* memasukkan jenis permainan yang mengurangi minat baca anak-anak. Dalam hal ini, *game online* benar-benar dapat meningkatkan minat pembaca pemain.

Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa Inggris dalam operasi ini, artinya pemain perlu mengetahui kosakata bahasa Inggris.

---

<sup>34</sup> Titi Andriyani, “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol. 2, No. 2, (Juli 2018), h. 170.

Tingkatkan ilmu computer, agar dapat menikmati permainan dengan lancar dan dengan kualitas gambar yang prima, para *gamer online* akan berusaha mencari informasi mengenai spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut. Tingkatkan keterampilan mengetik. Keterampilan menulis sangat bagus saat menggunakan keyboard dan mouse untuk mengontrol permainan.

b. Dampak negatif game online

Menciptakan kecanduan atau adiksi yang kuat. Sebagian besar game yang sedang dikembangkan dirancang untuk membuat ketagihan para pemainnya. Semakin banyak orang yang kecanduan game, maka lebih menguntungkan pembuatnya. Namun keuntungan dari para produsen tersebut benar-benar berdampak merugikan bagi kesehatan psikologis para gamer. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Meski jumlahnya tidak banyak, namun sering kita temukan kasus *game online* yang mencoba mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara.

Kemudian mengambil uang itu ke dalam atau keluarkan peralatan mahal. Pembicaraan yang kasar dan kotor. Entah itu terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia, para gamer online kerap mengucapkan kata-kata jorok dan sulit saat bermain di warung internet atau game center. Mengabaikan aktivitas dalam kenyataan. Keterlibatan dalam menyelesaikan tugas dalam permainan dan perasaan asyik saat bermain seringkali membuat berbagai kegiatan terabaikan. Di sela-sela waktu ibadah, tugas sekolah, tugas kuliah atau pekerjaan menjadi terlantar karena bermain atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola tidur dan pola makan kerap terjadi pada gamer online akibat berkurangnya pengendalian diri. Waktu makan tidak teratur dan saya sering tidur di pagi hari untuk mendapatkan akses internet murah di malam-pagi hari. Boros uang. Untuk menyewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter, terkadang biayanya bisa mencapai jutaan dolar. Terlepas dari



koneksi internet rumah. Kesehatan terganggu. Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam dengan jelas, berdampak negatif bagi tubuh.<sup>35</sup>

## **B. Kecerdasan Emosional**

### **1. Pengertian Kecerdasan Emosional**

Istilah kecerdasan emosional diciptakan oleh psikolog Peter Salovey pada tahun 1990 di Universitas Harvard dan John Mayer dari Universitas New Hampshire untuk menggambarkan kualitas emosional yang tampaknya penting untuk kesuksesan. Istilah kecerdasan emosional baru diciptakan pada pertengahan tahun 90-an dengan diterbitkan buku Daniel Goleman, judulnya *Emotional Intelligence*.<sup>36</sup>

Menurut Salovey kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri maupun orang lain, kemampuan motivasi diri sendiri, dan dapat mengelola emosi diri dengan baik dalam membina hubungan dengan individu lain.<sup>37</sup> Menurut Goleman mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan mengenali perasaan-perasaan diri sendiri dan orang lain, dalam memotivasi diri sendiri dan mengelola emosi diri sendiri dengan baik maupun dalam melakukan hubungan sosial.<sup>38</sup>

Kecerdasan emosional dijelaskan oleh Paton yang mengungkapkan bahwasanya kecerdasan emosional merupakan kegiatan yang menghasilkan perasaan yang berkembang secara efektif untuk mencapai tujuan menciptakan hubungan yang produktif dan mencapai kesuksesan di tempat kerja. Selanjutnya dijelaskan lebih jauh bahwasanya definisi ini menunjukkan inti kecerdasan emosional mencakup semua fitur seperti kesadaran diri, manajemen

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, h. 48.

<sup>36</sup> Daniel Golman, “*Kecerdasan Emosional*” (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2017) h. 25.

<sup>37</sup> Reza Anantyo P dan Endang Sri Indrawati, “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensi Agresi pada Siswa Kelas XI SMK X Semarang”, *Jurnal Empati*, Vol. 6, No. 1, (Januari 2017), h.360.

<sup>38</sup> Nurafni, Devi Murniati dan Maya Khairani, “Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) dengan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Kota Banda Aceh”, *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 3, No. 1, (Maret 2017), h. 35.

mood (modal), tekanan pengendalian diri, dan keterampilan untuk mengendalikannya.<sup>39</sup>

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan intelegensi, menjaga keselarasan emosi dan pengungkapkannya melalui keterampilan, memiliki kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial. Kecerdasan emosional merupakan salah satu faktor yang berpotensi dalam memberi berkontribusi lebih banyak terhadap sikap positif, perilaku, dan hasil yang berkaitan dengan kesuksesan.<sup>40</sup> Berdasarkan teori pengertian kecerdasan emosional tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah berpikir sadar mengenai lingkungan sekitar baik dalam perilaku, bersosialisasi dan beradaptasi.

Kecerdasan emosional adalah istilah yang relatif baru. Istilah tersebut dipopulerkan oleh Daniel Goleman berdasarkan hasil penelitian ahli saraf dan psikolog yang menunjukkan kecerdasan intelektual. Berdasarkan hasil penelitian ahli saraf dan psikolog, Goleman menyimpulkan bahwa setiap manusia memiliki dua potensi pikiran, yaitu berpikir rasional dan berpikir emosional. Berpikir rasional didukung oleh kemampuan intelektual atau populer dengan sebutan "*Intelligence Quotient*" (IQ), sedangkan berpikir emosional didukung oleh emosi..<sup>41</sup>

Berdasarkan pemaparan pengertian kecerdasan emosional menurut para ahli maka indikator kecerdasan emosional yaitu kemampuan mengenali emosi diri, kemampuan mengelola emosi, kemampuan memotivasi diri, kemampuan mengenali emosi orang lain, dan kemampuan membina hubungan.

---

<sup>39</sup> Nurhayati Djhadah “ Kecerdasan Emosional dan Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Madrasah, Jurnal Pendidikan Madrasah, Vol. 5, No. 1, (Juni 2020), h. 5.

<sup>40</sup> Muraina Kamilu Olan rewaju, dkk, “Efficacy of Emotional Intelligence Technique and Parental Social Class in Fostering Vocational Development of Secondary School Students in Gombe State Nigeria”, *International Journal of Education*, Vol. 11, No. 2, (Februari 2019), h. 137.

<sup>41</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017) h. 170.

Mempersiapkan anak menghadapi dan menjalani kehidupan membutuhkan pendidikan keterampilan dasar manusia, seperti kesadaran diri, pengendalian diri dan empati, seni mendengarkan, menyelesaikan perselisihan dan bekerja sama. Meski ada kontrol sosial, maka masa-masa welas asih seringkali menimpa akal. Harus ada keseimbangan antara kecerdasan rasional dan kecerdasan emosional. Latihan untuk mengungkapkan perasaan negatif (marah, frustrasi, kecewa, depresi, cemas) sangat penting. Pelampiasan yang tidak tepat sangat menambah pemikiran positif sangat penting. Ketekunan, kontrol impuls dan emosi, penundaan gratifikasi dilakukan secara mandiri untuk tujuan tersebut, kemampuan untuk memahami bagaimana perasaan orang lain (empati), dan mengatur diri sendiri sebagai semua hal yang dapat dipelajari.

Berdasarkan beberapa temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional merupakan keterampilan yang dimiliki oleh manusia yang dapat digunakan dalam penguasaan suatu bidang tertentu, sedangkan emosi merupakan sesuatu yang dapat membuat seseorang bertindak dengan baik dan juga dapat mengganggu jika tidak mampu mengendalikan emosinya.

## **2. Indikator Kecerdasan Emosional**

Menurut Goleman, kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan sebaik-baiknya dalam diri mereka dan hubungannya dengan orang lain melalui keterampilan.

Menurut Goleman, ada lima wilayah utama kecerdasan emosional diantaranya sebagai berikut:<sup>42</sup>

- a. Mengenali emosi diri, yaitu kemampuan dalam mengenali emosi diri dan pengaruhnya, mengetahui kekuatan dan kelemahan diri, serta keyakinan tentang harga diri. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengenali emosi diri rendah terlihat cemas dan gugup saat mengerjakan

---

<sup>42</sup> Nurafni, Devi Murniati dan Maya Khairani, "Kecerdasan Emosional h. 35.

soal, santai saat dinasehati oleh guru dan sering marah dan jengkel dengan temannya.<sup>43</sup>

- b. Mengelola emosi diri, yaitu dapat menangani perasaan agar perasaannya bisa terungkapkan secara tepat.

Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengelola emosi diri rendah menunjukkan sikap membolos sekolah, merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan guru.<sup>44</sup>

- c. Motivasi diri, berarti kemampuan motivasi diri yang akan membentuk kepribadian individu untuk memiliki pandangan yang positif dalam menilai segala sesuatu yang terjadi di dalam tubuhnya.

Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan memotivasi diri menunjukkan peserta didik tidak mempunyai target belajar dan tidak kemauan untuk mendorong pencapaian hasil belajar yang maksimal.<sup>45</sup>

- d. Empati atau mengenali emosi orang lain merupakan kemampuan untuk membaca pesan nonverbal, seperti nada bicara, gerak tubuh, dan ekspresi wajah.

Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengenali emosi orang lain menunjukkan sikap acuh dengan teman sekolahnya, tidak bahagia ketika teman sedang bahagia begitupun sebaliknya.<sup>46</sup>

- e. Membina hubungan, seperti membangun komunikasi yang dapat mendukung kesuksesan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain.

Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan membina hubungan menunjukkan sikap pendiam, kurang bisa bergaul dengan temannya, kurang bekerja sama dengan baik terhadap temannya.<sup>47</sup>

---

<sup>43</sup> Imanuel Sairo Awang, Metah Merpirah dan Yohanes Berkhmas Mulyadi, "Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jppd*, Vol. 6, No. 1, (Juli 2019), h. 44-46.

<sup>44</sup> *Ibid.*,

<sup>45</sup> *Ibid.*,

<sup>46</sup> *Ibid.*,

<sup>47</sup> *Ibid.*,

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional

Goleman mengungkapkan bahwasanya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang yaitu:

#### a. Lingkungan Keluarga

Kehidupan keluarga adalah sekolah pertama yang mempelajari emosi. Kecerdasan emosional ini bisa diajarkan saat anak masih bayi dengan contoh ekspresi. Peristiwa emosional yang terjadi selama masa kanak-kanak masih ada dan tetap permanen hingga dewasa, kehidupan emosional yang berlangsung dalam keluarga sangat bermanfaat bagi anak-anak kelak.

#### b. Lingkungan Non Keluarga

Dalam hal ini lingkungan masyarakat dan pendidikan kecerdasan emosional berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Kajian ini biasanya tercermin dalam aktivitas bermain peran. Anak bertindak sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang berhubungan sehingga anak akan mulai mengetahui keadaan belajar orang lain. Menurut Le Doux, faktor kecerdasan emosional dipengaruhi oleh keadaan emosi otak individu, otak emosional individu dipengaruhi oleh amigdala, neokorteks, sistem limbik, lobus prefrontal, dan hal-hal lain di otak emosional. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional adalah faktor eksternal dan faktor internal.”

#### 1) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan media massa atau cetak. Faktor eksternal tersebut membantu individu dalam mengenali emosi orang lain, sehingga orang dapat mempelajari tentang berbagai jenis emosi yang dimilikinya, juga dapat membantu orang lain menikmati emosi orang lain dengan keadaan yang ada. Kehidupan keluarga adalah sekolah pertama yang mempelajari emosi. Ada tiga jenis orang tua yang gagal mengajarkan kecerdasan emosional kepada anak, yaitu:

- a) Orang tua yang mengabaikan, yang tidak menghiraukan menganggap sepi, atau meremehkan emosi negatif anak mereka.
- b) Orang tua yang tidak setuju, yang bersifat kritis terhadap ungkapan perasaan-perasaan negatif anak mereka dan barangkali memarahi atau menghukum mereka karena mengungkapkan emosinya.
- c) Orang tua Laissez-Faire, yang menerima emosi anak mereka dan berempati dengan mereka, tetapi memberikan bimbingan atau menentukan batas-batas pada tingkah laku anak mereka.<sup>48</sup>

## 2) Faktor Internal

Faktor yang terkandung dalam diri individu, faktor internal membantu individu dalam mengelola, mengendalikan, dan mengendalikan emosi sehingga dapat terkoordinasi dengan sebaik-baiknya dan tidak menimbulkan masalah bagi diri sendiri maupun orang lain.<sup>49</sup>

Dari uraian di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa kecerdasan emosional mempunyai faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti faktor dari dalam dan faktor dari luar atau faktor internal atau eksternal yang dapat berasal dari dalam diri, keluarga, lingkungan untuk mengenal emosi diri maupun orang lain. Maka dari itu peran orang tua sangatlah besar bagi perkembangan kecerdasan emosional dalam diri seseorang yang dapat bermanfaat untuk kegiatannya, kecerdasan emosional juga dapat mempengaruhi situasi.

---

<sup>48</sup> John Gottman dan Joan DeClaire, *Kiat-kiat membessarkan anak yang memiliki Kecerdasan Emosional*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019), h. 4.

<sup>49</sup> Andoko Ageng Setyawan, Dumoro Simbolon, *Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar*, (JPPM Vol. 11 No.1 (2018)), h. 13.



#### 4. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional

Sebagai salah satu aspek kecerdasan emosional, Daniel Goleman membuat definisi dasar kecerdasan emosional yang dipicu menjadi lima aspek utama, yaitu:

- a. Kesadaran diri (*self awareness*), artinya kemampuan individu untuk mengenali dan memahami proses yang terjadi, perasaan, pikiran, dan latar belakang tindakan tersebut. Individu ini mampu berhubungan dengan emosi dan pikirannya sehingga dapat membangkitkan setiap emosi yang dimilikinya.
- b. Kemampuan mengelola emosi (*managing emotion*), artinya kemampuan individu untuk mengelola, menyeimbangkan emosi yang dialaminya, dan mengelola perasaan sehingga perasaan dapat diekspresikan dengan tepat, ini adalah keterampilan yang sangat bergantung pada kesadaran diri seseorang.
- c. Optimisme (*motivating oneself*), artinya kemampuan individu untuk memotivasi dirinya sendiri ketika ia putus asa, untuk dapat berpikir positif, dan mengembangkan optimisme sepanjang hidupnya.
- d. Empati (*empathy*), artinya kemampuan individu untuk memahami perasaan, pikiran dan tindakan orang lain berdasarkan sudut pandang orang tersebut.
- e. Membina hubungan dengan orang lain, artinya kemampuan individu untuk membuat komunikasi yang efektif dengan orang lain, untuk memelihara hubungan sosial, bagaimanapun, dan dapat menyelesaikan konflik interpersonal secara efektif.<sup>50</sup>

Menurut Lawrence Shapiro, kecerdasan emosional seorang anak dapat dikenali dengan beberapa cara, sebagai berikut:

- a. Keuletan  
Keuletan berarti tangguh, kuat, dan tidak mudah putus asa. Keuletan adalah kombinasi kekuatan fisik dan spiritual untuk mengatasi masalah yang dihadapi saat menyelesaikan tugas menuju sukses.

---

<sup>50</sup>Andy Chandra, “ Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa”, *Jurnal Psikologi Konseling*, Vol. 10, No. 1, (Juni 2017), h.5.

- b. Optimisme  
Optimisme artinya pemahaman tentang keyakinan akan segala sesuatu dari sudut pandang yang baik dan menyenangkan serta sikap yang pasti memiliki harapan yang baik.
- c. Motivasi diri  
Motivasi sendiri berarti kemampuan untuk memotivasi dirinya sendiri tanpa membutuhkan bantuan orang lain. Kita memiliki kemampuan untuk menemukan alasan atau insentif untuk bertindak.
- d. Antusiasme  
Antusiasme merupakan adanya minat atau ketertarikan yang besar untuk mengetahui suatu objek dengan harapan akan tujuannya.

Adapun menurut Daniel Goleman menyebutkan beberapa ciri pikiran emosional adalah sebagai berikut:

- a. Respons pikiran emosional jauh lebih cepat dari pikiran rasional.
- b. Emosi itu mendahului pikiran.
- c. Logika emosional bersifat asosiatif.
- d. Memposisikan masa lampau sebagai masa sekarang.

Kecerdasan emosional ini sudah lama terlambat untuk dipahami, dimiliki, dan dibagikan seiring pertumbuhannya karena kompleksitas situasi saat ini.<sup>51</sup>

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Untuk memahami pencapaian tujuan pembelajaran, pendidik dapat melihat hasil belajar yang dicapai peserta didik. Oleh karena itu hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur atau tolak ukur untuk mengembangkan keterampilan selama proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan bagian penting dari pembelajaran. Setiap proses pembelajaran yang dilakukan siswa akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar

---

<sup>51</sup> Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosional*, h.63.

merupakan salah satu interpretasi dari proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui dan memahami proses pembelajaran. Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mendapat pengalaman belajar.

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau perluasan keterampilan atau kapasitas orang-orang potensial. Senada dengan hal tersebut, Syah menyampaikan bahwa hasil belajar yang ideal mencakup semua ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa.

Menurut Jenkins dan Unwin, hasil belajar merupakan tuntutan yang menunjukkan apa yang dapat dilakukan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Berawal dari hasil belajar tersebut siswa dapat menggapai atau mensyukuri upaya atau pemikirannya, berupa penguasaan, dasar pengetahuan dan keterampilan yang dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan sehingga terjadi perubahan tingkah laku masing-masing siswa.<sup>52</sup>

Hasil belajar adalah tindakan atau sikap yang diperoleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.<sup>53</sup> Hasil belajar bermakna perubahan yang terjadi pada siswa baik ditinjau dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar juga memiliki makna tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran bahan ajar sekolah yang tertulis pada skor yang diperoleh dari hasil tes mengidentifikasi beberapa poin utama. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang

---

<sup>52</sup> Muhammad Affandi, Isnaini Nurjanah. “ Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1, 2018, h. 47.

<sup>53</sup> Yuli Yanti, Riska Dwi Handayani, “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Paire Share Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung”, *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Keterampilan Dasar* Vol. 4, No. 2, 2017, h. 113.

dicapai sesuai dengan tujuan yang dimaksudkan dapat dilihat melalui evaluasi.

Hasil belajar peserta didik masih banyak yang rendah atau di bawah kriteria ketuntasan minimum. Hal ini disebabkan karena peserta didik sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sehingga tugas-tugas yang diberikan guru tidak dikerjakan dengan baik bahkan tidak mengerjakan sama sekali.<sup>54</sup> Penyebab hasil belajar peserta didik menjadi rendah karena kurangnya perhatian dan minat belajar lebih mementingkan *game online* dari pada belajar.<sup>55</sup>

Hasil belajar peserta didik masih banyak yang rendah atau di bawah kriteria ketuntasan minimum. Hal ini disebabkan karena peserta didik sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sehingga tugas-tugas yang diberikan guru tidak dikerjakan dengan baik bahkan tidak mengerjakan sama sekali.<sup>56</sup>

Penyebab hasil belajar peserta didik menjadi rendah karena kurangnya perhatian dan minat belajar lebih mementingkan *game online* dari pada belajar.<sup>57</sup>

Menurut Sukmadinata, hasil belajar adalah realisasi dari kecakapan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dilihat dari perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.<sup>58</sup> Sedangkan menurut Arikunto, hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar ini biasanya

---

<sup>54</sup> Suryadi, Mori Dianto, “ Hubungan Kecanduan Game Online Dengan hasil Belajar Siswa”. Jurnal Wahana Konseling, Vol. 1, No. 2, h. 68.

<sup>55</sup> Ibid, h. 69.

<sup>56</sup> Suryadi, Mori Dianto, “ Hubungan Kecanduan Game Online Dengan hasil Belajar Siswa”. Jurnal Wahana Konseling, Vol. 1, No. 2, h. 68.

<sup>57</sup> Ibid, h. 69.

<sup>58</sup> Maya Alfloni, Sulaiman dan Intan Safiah, “Hubungan Adiksi Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3, h. 2.

dinyatakan dalam bentuk angka, huruf ataupun kata-kata.<sup>59</sup> Berdasarkan teori hasil belajar tersebut, maka penulis menyimpulkan hasil belajar adalah penguasaan mata pelajaran yang telah diberikan pendidik, dengan menunjukkan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran berlangsung dan dinilai berupa angka, huruf serta pujian.

## 2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dilihat dari dua pihak yaitu peserta didik dan pendidik. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang baik dibandingkan sebelum pembelajaran. Hasil penelitian bila ada orang yang mempelajari tindakan tersebut akan terjadi pada orang tersebut, seperti tidak tahu sampai tahu, dan tidak tahu sampai tahu. Teori Taksonomi Bloom tentang hasil belajar dalam kerangka penelitian dicapai melalui tiga kategori domain, yaitu:

### a. Ranah Kognitif

Mengenai hasil belajar intelektual. Ranah kognitif mencakup 6 aspek meliputi sains, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

### b. Ranah Afektif

Mengenai sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkatan kemampuan yaitu menerima, menanggapi, atau memberi reaksi, penilaian, pengorganisasian dan penokohan dengan nilai atau nilai yang kompleks.

### c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi objek, koordinasi neuromuskuler (menghubungkan, mengamati). Dari ketiga ranah hasil belajar, jenis hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada ranah afektif dan psikomotorik. Karena lebih populer, hasil belajar afektif dan psikomotorik juga harus menjadi bagian dari penilaian hasil proses pembelajaran

---

<sup>59</sup> Suryadi dan Mori Dianto, "Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa", *Juang: Jurnal Wahana Konseling*, Vol. 1, No. 2, (September 2018), h. 67.

di sekolah.<sup>60</sup>

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi internal dan eksternal. Sugihartono, menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut: a). Faktor internal sebagai faktor yang mereka pelajari. Faktor internal antara lain: faktor fisik dan faktor psikologis. b). Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dengan demikian, proses pendidikan dipengaruhi tiga faktor, yaitu faktor pembawaan dari dalam, lingkungan dan hidayah Allah.

- a. Faktor Internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik)

- 1) Faktor Fisikologis (yang bersifat jasmaniah)

Kondisi fisik umum yang mempengaruhi tingkat kebugaran organ tubuh dan persendian dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam menempuh suatu program pembelajaran. Kondisi organ khusus siswa seperti tingkat pendengaran, penglihatan dan kesehatan lainnya juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan ilmu pengetahuan.

- 2) Faktor Psikologis

Banyak faktor yang termasuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi perolehan belajar siswa. Faktor-faktor tersebut adalah tingkat kecerdasan,

---

<sup>60</sup> Muhammad Afandi dan Isnaini Nurjanah, "Pengaruh Metode Pembelajaran (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2018), h. 47.

perhatian, minat, bakat, kematangan dan kelemahan.

### 3) Faktor Kelelahan

Kelelahan orang dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu kelelahan jasmani lembut dan kelelahan rohani. Kelelahan penampilan fisik yang ia lemah dan empuk umumnya cenderung tidur. Kelelahan spiritual bisa terlihat ketika ada rasa bosan, sehingga minat dan motivasi belajar akan hilang.

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal peserta didik dapat dibedakan menjadi 3 faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

#### 1) Faktor keluarga, meliputi:

- a) Cara orang tua mendidik
- b) Relasi antar anggota keluarga
- c) Suasana rumah
- d) Keadaan ekonomi keluarga
- e) Pengertian orang tua
- f) Latar belakang kebudayaan

#### 2) Faktor sekolah, meliputi:

- a) Metode mengajar
- b) Kurikulum yang digunakan oleh sekolah
- c) Relasi pendidik dengan peserta didik
- d) Relasi sesama peserta didik
- e) Kedisiplinan sekolah
- f) Alat pelajaran
- g) Waktu sekolah
- h) Standar pelajaran atas ukuran
- i) Keadaan gedung
- j) Metode belajar
- k) Tugas rumah

#### 3) Faktor masyarakat, meliputi:

- a) Kegiatan peserta didik dalam masyarakat
- b) Media massa
- c) Teman bergaul



d) Bentuk kehidupan masyarakat<sup>61</sup>

#### **4. Alat Untuk Mengukur Hasil Belajar**

Untuk mempersiapkan strategi proses belajar mengajar, instrumen penilaian harus disiapkan dalam tugas standar. Istilah instrumen asesmen disebut juga dengan teknik asesmen dengan teknik tes dan non tes. Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang harus dijawab, harus dikeluarkan atau tugas yang harus dilakukan oleh orang yang menguji. Tes biasanya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar kognitif terkait dengan penugasan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.

Alat penilaian teknik tes adalah sebagai berikut:

- a. Tes tertulis merupakan soal atau tes yang harus dikerjakan oleh siswa secara tertulis
- b. Tes lisan merupakan sekumpulan pertanyaan atau soal tes atau tugas yang diberikan siswa dan dilakukan oleh seseorang yang bertanggung jawab atas suatu tindakan, suatu tugas yang umumnya merupakan kegiatan praktik atau perilaku yang mengukur keterampilan.

Bentuk penilaian berupa tes tertulis meliputi bentuk objektif dan bentuk deskriptif. Bentuk objektif mencakup berbagai pilihan, jawaban benar, kecocokan, dan jawaban singkat. Formulir deskripsi mencakup informasi terbatas dan informasi gratis. Dalam hal ini peneliti menggunakan tes tertulis. Tes berupa soal-soal yang perlu diselesaikan siswa secara tertulis.

### **D. Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Ilmu

---

<sup>61</sup> Ibid, h. 86.

pengetahuan sosial (IPS) merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial.<sup>62</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk mengembangkan potensi anak agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan terampil memecahkan masalah yang terjadi setiap hari dan lain-lain. Dengan mempelajari ilmu sosial, anak-anak memiliki tempat untuk belajar dan mempraktikkan demokrasi dan ilmu sosial yang membantu siswa memperoleh pemahaman dasar tentang sejarah, geografi, dan ilmu sosial lainnya. Berdasarkan faktor-faktor tersebut maka prestasi belajar IPS yang diperoleh siswa harus meningkat agar dapat mencapai cita-cita tersebut atau setidaknya dapat dipertahankan. Berkaitan dengan hal tersebut, penerapan materi IPS diharapkan dapat diserap sebanyak mungkin oleh siswa melalui indikator prestasi belajar.<sup>63</sup>

IPS lebih ditujukan untuk mempersiapkan siswa agar lebih siap berpartisipasi dalam masyarakat, sehingga siswa tahu bagaimana berperan dalam keluarga dan masyarakat serta mau menerima segala bentuk masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas

---

<sup>62</sup> Muhammad Afandi dan Isnaini Nurjanah, *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Star With A Question (Lsq) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5, No. 1, Terampil 2018.

<sup>63</sup> Nurhayani, Sudarmiatin dan Sunaryanto, “*Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Prestasi Belajar IPS Melalui Motivasi Belajar*”, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan* Vol. 3, No. 2, DOAJ-SHERPA, 2017, h. 1444.

dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas.<sup>64</sup>

Berdasarkan teori diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) memiliki cabang ilmu seperti sejarah, geografi, sosiologi, dan lain sebagainya.

## 2. Ruang Lingkup IPS

Secara garis besar muchtar mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, yaitu:

- a. Sistem sosial dan budaya, meliputi: individu, keluarga dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisai, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan dan perubahan sosial budaya.
- b. Manusia, tempat, dan lingkungan, meliputi: system informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat/wilayah, dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan.
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi: ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoperasian, dan kewirausahaan serta pengelolaan keuangan perusahaan.

Waktu, berkelanjutan, dan perubahan meliputi: dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa dan proses.

## 3. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Jika ditinjau dari ruang lingkup materinya, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas.
- b. Menggunakan pendekatan terpadu antara pelajaran yang sejenis.
- c. Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama.

---

<sup>64</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: Pranada Media Group, 2019), h. 6.

- d. Mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak
- e. Mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.<sup>65</sup>

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Demikian juga mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Soemantri menjelaskan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dengan proses yang penuh berisi berbagai eksperimen. Adapun ciri-ciri yang didapatkan didalamnya memuat rincian sebagai berikut:

- a. Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat peserta didik, masalah-masalah sosial keterampilan berfikir serta pemanfaatan atau pemeliharaan lingkungan alam.
- b. Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
- c. Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan) sampai yang *separated* (terpisah).
- d. Susunan bahan pengajaran akan bervariasi dari pendekatan kewargaan Negara, fungsional, *humanistis*, sampai yang *structural*.
- e. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- f. Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor saja, tetapi mencoba juga mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
- g. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur *science*, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperdaya bahan pembelajaran.

Karakteristik lain yang juga menjadi ciri khas mata pelajaran IPS adalah penggunaan pendekatan pengembangan materi

---

<sup>65</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: Pranada Media Group, 2019), h. 20-21.

pelajaran IPS untuk memecahkan masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran, di tingkat sekolah dasar dan menengah.<sup>66</sup>

#### 4. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Mutaqin mengatakan, tujuan utama pembelajaran IPS kepada siswa adalah menjadi warga negara yang baik, melatih keterampilan berpikir secara cermat untuk menghadapi masalah sosial dan menerima warisan budaya serta melanjutkan budaya bangsa.

Secara umum tujuan pendidikan IPS di tingkat dasar adalah untuk membekali peserta didik dalam bidang ilmu sosial. Tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar adalah:

- a. Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya.
- b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.<sup>67</sup>

#### E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan referensi penulis berupa jurnal-jurnal dalam melaksanakan penelitian, sehingga penulis dapat memberikan penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya, berikut penelitian yang relevan, yaitu:

---

<sup>66</sup> Ibid, h. 14.

<sup>67</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Pranada Media Group, 2019), h. 29-30.

1. Penelitian Maya Alfiono, Sulaiman dan Intan Safiah, yang berjudul “Hubungan Adiksi Bermain *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, populasi seluruh kelas IV dan V, sampel penelitian 32 peserta didik yang teradiksi bermain *game online*, pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara adiksi bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa sebesar  $r_{xy} = 0,43$  pada  $n = 32$ , dengan taraf signifikan 5%, diperoleh  $r_{tabel} = 0,349$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>68</sup>
2. Penelitian Suryadi dan Mori Dianto, yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Hasil Belajar Siswa”, Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif, dengan pendekatan deskriptif korelasional. Populasi sebanyak 408 siswa dan sampel 164 siswa, teknik pengambilan sampel *Proportional Startified Random Sampling*, jenist data berupa data interval. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar,  $r_{xy} = 0,225$  dengan signifikansi sebesar 0,000.
3. Penelitian Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati, yang berjudul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intesitas Bermain *Game online* pada Komunitas *Game Ingress* di Bandung”. Jenis penelitian kuantitatif, desain korelasi, teknik pengambilan sampel convenience sampling, dengan sampel 140 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intesitas bermain *game online* dengan koefisien korelasi antar variabel sebesar 0,443. Kecerdasan emosional yang meningkat maka intesitas bermain *game online* semakin rendah. Berikut sebaliknya.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Maya Alfiono, Sulaiman dan Intan Safiah, “Hubungan Adiksi Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3, (Juli 2017).

<sup>69</sup> Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati, “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intesitas Bermain *Game Online* pada Komunitas *Game Ingress* di Bandung”, *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 4, (Oktober 2018).

4. Penelitian Misnawati, dengan judul “Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan *Game online* pada Siswa-Siswi”. Jenis penelitian kuantitatif, metode pengumpulan data menggunakan skala yaitu skala likert. Data diolah menggunakan pendekatan statistic. Pengujian hipotesis menggunakan uji analisis korelasi product moment menggunakan progam SPSS 20.00. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan anantara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMP YPS dengan nilai  $r = -0,170$  dan  $p = 0,210$ .<sup>70</sup>



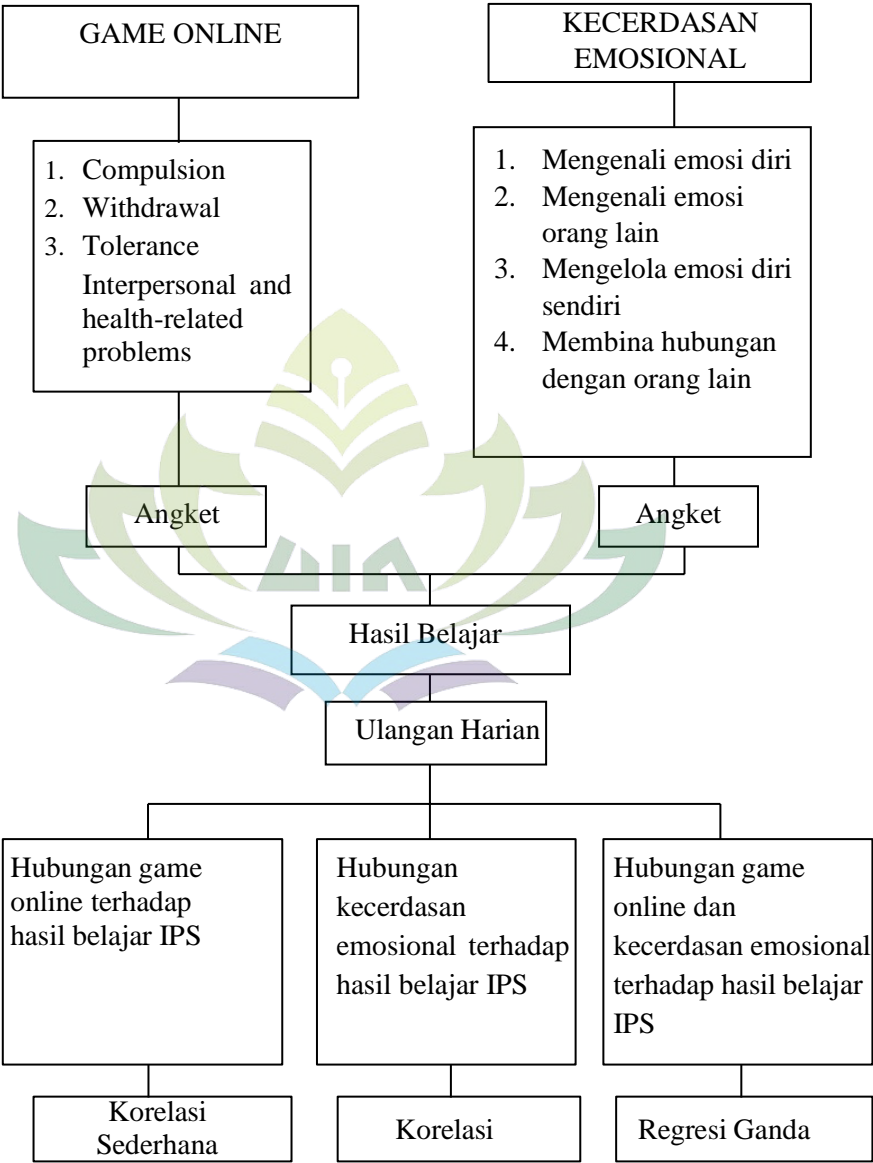
---

<sup>70</sup> Misnawati, “Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa-Siswi”, *Psikoborneo*, Vol. 4, No. 2, (2017).



F. Kerangka Berfikir

Bagan Kerangka Berpikir



## DAFTAR PUSTAKA

- Aas Siti Sholichah, 2018, “Teori-teori Pendidikan dalam Al-Qur’an”, *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 1.
- Adi Pratama, Rinda Fithriyana dan Alini, 2020, “Hubungan Intesitas Bermain *Game online* dengan Kecerdasan Emosional pada Mahasiswa Progam Studi S1 Penjas Kesrek”, *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, Vol. 4, No. 2.
- Ahmad Susanto, 2019, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Pranada Media Group.
- Amelia Zahara, M. Yusuf Harun, Abdul Wahab Abdi, 2017, “ Hubungan Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dengan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 18 Kota Banda Aceh”, Vol. 2. No. 3.
- Amiruddin, 2019, “ Dampak Penggunaan *Game online* Terhadap Siswa Di Mts Ule Tutue Aceh Utara”, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 7, No. 2.
- Andoko Ageng Setyawan, Dumoro Simbolon, 2018 Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar, (*JPPM* Vol. 11 No.1).
- Andy Chandra, 2017. “ Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa”, *Jurnal Psikologi Konseling*, Vol. 10, No. 1.
- Ayu Safitri, Hasmunir, Thamrin Kamaruddin, 2017, “ Hubungan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII MTSN Kuta Baro”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, Vol. 2. No. 1.

Daniel Golman, “*Kecerdasan Emosional*” , 2017, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Desmita, *Psikologi Perkembangan*, 2017, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Dodiy Fahmeyzan, Siti Soraya, Desventri Etmy. 2018, “Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi Dengan Menggunakan Skewness Dan Kurtosis”. *Jurnal Varian*. Vol. 2. No. 1.

Drajat Edy Kurniawan, 2017, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrasitasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3, No. 1.

Eka Yanuarti, 2017, “Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13”, *Jurnal Penelitian*, Vol. 11, No. 2.

Eryzal Novrialdy, 2019, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya“, *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2.

I Wayan Cong Sujana, 2019, “Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”, *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4. No. 1.

Imanuel Sairo Awang, Metah Merpirah dan Yohanes Berkhmas Mulyadi, 2019, “Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar”, *Jppd*, Vol. 6, No. 1.

John Gottman dan Joan DeClaire. 2019. *Kiat-kiat membessarkan anak yang memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kementerian Agama Replublik Indonesia, *Mushaf al-Qur'an Terjemah*, Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu.

M. Zainal Mustamiin, 2019, “Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan *Game online* Mobile Legend Pada siswa”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 7, No. 1.

Maulidar, Hambali dan Fitriani Nur Aklima, 2019, “Hubungan Intesitas Bermain *Game online* dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh”, *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No. 2.

Miftahul Jannah, Abdul Wahab Abdi, M. Yusuf Harum, 2017, “Hubungan Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Lab School Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Unsyiah*, Vol. 2, No. 2.

Muhammad Affandi, Isnaini Nurjanah.2018. “Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 1.

Muraina Kamilu Olan rewaju, dkk, 2019, “*Efficacy of Emotional Intelligence Technique and Parental Social Class in Fostering Vocational Development of Secondary School Students in Gombe State Nigeria*”, *International Journal of Education*, Vol. 11, No. 2.

Nurafni, Devi Murniati dan Maya Khairani, 2017, “Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) dengan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Kota Banda Aceh”, *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 3, No. 1.

Nurbaiti, 2020, “Kecanduan Bermain *Game online* dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi di SD Azhari

Cilandak Jakarta)”, *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, Vol. 3, No. 1.

Nurhayani, Sudarmiati dan Sunaryanto, 2017, “*Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Prestasi Belajar IPS Melalui Motivasi Belajar*”, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan* Vol. 3, No. 2, DOAJ-SHERPA.

Nurhayati Djhadah, 2020. “*Kecerdasan Emosional dan Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Madrasah*, *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol. 5, No. 1.

Nurlaela, 2017, “*Dampak Game online Terhadap Moral Anak Di Desa Mailili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*”, *Jurnal Tomalebbi*, Vol. 4, No. 1.

Rachmah Dewi Kusumah, “*Perbandingan Metode K- Means Dan Self Organizing MAP*”, *Jurnal Gaussian*, Vol 6. No. 3, (2017).

Reza Anantyo P dan Endang Sri Indrawati, 2017, “*Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensi Agresi pada Siswa Kelas XI SMK X Semarang*”, *Jurnal Empati*, Vol. 6, No. 1.

Ria Susanti Johan, 2019, “*Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok*”, *Jurnal Pendidik Dan Kependidikan*, Vol. 5, No. 5.

Rizki Yonandi, Mochamad Nursalim, 2020, “*Kecanduan Game online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya*”, *Jurnal Bk Unesa*, Vol. 11, No. 5.

Santoso Sigit, 2019. “*Mahir Statistik Paramentik Konsep Dasar Dan Aplikasi Dengan SPSS*”. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sri Wahyuni Adiningtiyas, 2017, “ Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”, *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 4, No. 1.

Sudaryono, 2018, *Metodelogi Penelitian*, Depok: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatam Kuanlitatif, Kualitatif dan R&D )*, Bandung: Alfabeta.

Suryadi dan Mori Dianto, 2018, “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Hasil Belajar Siswa”, *Juang: Jurnal Wahana Konseling*, Vol. 1, No. 2.

Titi Andriyani, 2018, “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* , Vol. 2, No. 2.

Yuli Yanti, Riska Dwi Handayani, 2017. “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Paire Share Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung”, *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Keterampilan Dasar* Vol. 4, No. 2.

Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati, 2018, “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intesitas Bermain *Game online* pada Komunitas *Game* Ingres di Bandung”, *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 4.